

PERSEPSI MANUSIA TERHADAP TANDA, SIMBOL DAN SPASIAL

Afifah Harisah* dan Zulfitria Masiming**

Abstract

This paper is to discuss the process of man perception to sign, symbol and space from literatures. Generally, scientists opinions are that process of perception is under the influence of some factors such as experiences, background knowledge, and background of physics, social and culture. In the communication process between man and objects that is occurred if sign, symbol and space are read by man cognition then to form perception, attitudes and behaviour.

Key word: Sign, Symbol, Space, Perception

Abstrak

Tulisan ini membahas proses terjadinya persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial secara teoritis. Secara umum para ahli sependapat bahwa terjadinya persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman, latarbelakang pengetahuan, latarbelakang fisik, sosial dan budaya. Dalam proses komunikasi antara manusia dan obyek hanya terjadi jika tanda, simbol dan spasial dapat dibaca oleh kognisi manusia yang dibekali oleh faktor-faktor tadi yang kemudian membentuk persepsi, sikap dan perilaku.

Kata kunci: Tanda, Simbol, Spasial, Persepsi.

1. Pendahuluan

Tanda dan simbol sering digunakan dalam karya-karya arsitektur, baik dalam pengertian secara tersurat, tampil sesuai bentuknya maupun dalam pengertian tersirat atau mewakili makna tertentu, misalnya dengan cara analogi atau kiasan (*figurative language*). Sejak dulu penyampaian maksud melalui tanda dan simbol telah ada, misalnya orang Cina mempergunakan naga sebagai lambang kekuatan dan biasanya ada di klenteng-klenteng Cina. Bahkan sampai sekarang, banyak arsitek terkenal menggunakan instrumen ini untuk menyampaikan gagasan-gagasan, pesan-pesan atau maksud-maksudnya melalui tanda dan simbol tersebut kepada publik, sebagai contoh karya Frank Gehry yang berupa bangunan museum di pinggiran sungai Bilbao, Spanyol terlihat seperti ikan, rasa kesukaannya terhadap ikan dia

tuangkan dalam karya arsitektur tersebut. Namun orang lain memberikan persepsi lain dari karyanya tersebut, ada yang menyebutnya seperti kapal dan yang lain menyebutnya seperti bunga (Soedarsono 2000:121).

Contoh di atas menjelaskan bagaimana persepsi orang bisa berbeda terhadap sebuah obyek, jadi bila dikaitkan dengan *perception* atau persepsi atau tanggapan atau penglihatan manusia terhadap tanda dan simbol yang terdapat pada *space* atau ruang, maka terbentuknya persepsi manusia sangat tergantung pada kemampuannya dalam "membaca" tanda atau simbol tersebut dengan modal memori yang ada pada otaknya dan bentuk tanda atau simbol dalam memberikan " penjelasan " pada manusia yang melihatnya.

Jadi pada dasarnya mempelajari secara teoritis mengenai persepsi manusia dalam kaitannya dengan

* Staf Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, Makassar

** Staf Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tadulako, Palu

tanda, simbol dan spasial dimaksudkan untuk melihat komunikasi yang terjadi antara bangunan dengan manusia yang melihatnya. Ini sangat bermanfaat dalam menyampaikan pesan, ide arsitek sekaligus memperkaya imajinasi manusia dalam pengalamannya menelusuri berbagai tanda dan simbol tersebut.

2. Studi Pustaka

2.1 Pengertian Mengenai Persepsi Manusia

Perception dalam kamus Webster (1997) memiliki arti sebagai berikut :

- Kegiatan merasakan atau kemampuan untuk merasakan; memahami jiwa dari obyek-obyek, kualitas dan lain-lain melalui pemaknaan rasa, kesadaran, perbandingan.
- Pengetahuan yang dalam , intuisi ataupun kemampuan panca indera dalam memahami sesuatu.
- Pengertian, pengetahuan dan lain-lain yang diterima dengan cara merasakan, atau ide khusus, konsep, kesan dan lain-lain yang terbentuk.

William Ittelson (dalam Lang,1987:89) mendefinisikan persepsi sebagai bagian dari proses kehidupan yang dimiliki oleh setiap orang, dari pandangan orang pada titik tertentu, lalu orang tersebut mengkreasikan hal yang dipandangnya untuk dunianya sendiri, kemudian orang tersebut mencoba mengambil keuntungan untuk kepuasannya.

2.2 Pengertian Tanda

Sign dalam kamus Webster (1997) memiliki arti sebagai berikut :

- Sesuatu yang mengindikasikan suatu kenyataan, kualitas dan lain-lain, contoh: warna hitam sebagai tanda atau indikasi perkabungan.
- Suatu isyarat atau gerak yang menyampaikan informasi, memberikan perintah dan lain-lain, contoh anggukan sebagai tanda setuju.

- Suatu tanda atau simbol yang telah diterima dan memiliki makna yang khusus, contoh tanda H untuk sen (dalam definisi ini *sign* sama dengan *symbol*).
- Bagian dari linguistik sebagai kata, huruf dan lain-lain yang merupakan simbol dari ide, fungsi dan lain-lain.
- Berupa papan yang dipajang, plakat dan lain-lain yang memberikan informasi, iklan atau peringatan dan lain-lain.
- Sesuatu tanda dari jejak seekor binatang, contoh jejak kaki.
- Beberapa jejak nyata atau indikasi yang nyata, contoh tanda musim semi (ket : pada negara empat musim, musim semi ditandai dengan mulai munculnya bakal bunga dari tanaman-tanaman tertentu yang kemudian menjadi bunga pada musim semi).

2.3 Pengertian simbol

Adapun *symbol* atau simbol dalam kamus Webster (1997) dijelaskan sebagai berikut :

- Sesuatu yang menunjukkan, mewakili atau memberi kesan mengenai sesuatu yang lain; sebuah obyek digunakan untuk mewakili sesuatu yang abstrak; lambang, contoh merpati adalah lambang dari perdamaian.
- Tanda yang tertulis, tercetak, huruf, singkatan dan lain-lain, mewakili sebuah obyek, kualitas, proses, kuantitas dan lain-lain, baik di dalam musik, matematika atau kimia.

2.4 Pengertian spasial

Kata spasial berasal dari kata *space* dalam arsitektur secara sederhana diartikan sebagai ruang, namun pengertian *space* sendiri menurut para ahli memiliki perbedaan-perbedaan sekaligus persamaan-persamaan, sebagai berikut :

- Menurut Yi Fu Tuan (dalam Susanto, 2001:20) ruang adalah sesuatu yang lebih abstrak dari sekedar tempat.
- Leepel (dalam Susanto, 2001:20) mendefinisikan ruang sebagai sesuatu

- yang didalamnya manusia dapat melakukan kegiatan, sesuatu yang memungkinkan terjadinya pergerakan sehingga pengertiannya tidak dapat dipisahkan dari pengalaman tempat.
- Menurut Nagy (dalam Susanto, 2001:8) ruang merupakan hubungan antara posisi wadaq-wadaq, batas-batasnya menjadi cair, dimengerti sebagai aliran suksesi hubungan-hubungan yang tak terhitung jumlahnya
 - Schulz (1984:11) membagi dua pengertian ruang, sebagai geometri tiga dimensional dan sebagai bidang persepsual.
 - Paolo Potoghesi (dalam Schulz, 1984:11) menyatakan bahwa ruang adalah sebuah sistem tempat.
 - Trancik (1986:61) membagi ruang dalam skala kota menjadi dua tipe yaitu *hard space* dan *soft space*. *Hard space* adalah ruang yang secara prinsip dibatasi oleh dinding arsitektural dengan maksud tempat pertemuan besar untuk aktifitas sosial , contoh lapangan. Sedangkan *soft space* didominasi oleh lingkungan alami, didalam atau diluar kota, contoh taman dan kebun .
 - Menurut Peterson (1986:61), alat-alat fisik membedakan ruang menjadi *space* dan *antispaces*. *Space* sesuatu yang dipikirkan atau ada konsepnya, dapat diukur memiliki batas-batas, tidak bersambung secara prinsip, tertutup, statis, belum berupa rangkaian dalam suatu komposisi, contoh plaza. *Antispaces* tak berbentuk, bersambung, bentuk dan pinggirannya tidak cukup atau tidak penuh, contoh menara yang ada di dalam taman.

Berdasarkan uraian di atas, secara sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi merupakan suatu kemampuan menanggapi dan merasakan suatu obyek. Tanda merupakan sesuatu yang digunakan untuk mewakili sesuatu kenyataan, apa adanya sedangkan simbol merupakan sesuatu yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lebih abstrak. Ruang

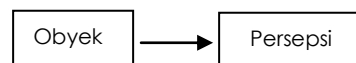
bukan hanya dibatasi oleh batas-batas fisik semata secara geometri atau tiga dimensi, tetapi juga bisa dibatasi oleh batas persepsi manusia sendiri.

3. Pembahasan

3.1 Teori teori mengenai persepsi

Terdapat beberapa teori yang membahas mengenai persepsi manusia terhadap lingkungannya dalam hal ini termasuk tanda, simbol dan spasial yang terdapat pada lingkungan tersebut, diantaranya adalah teori Gestalt, *Ecological perception of the environment* , teori Brentano , Brunswik's model, dan *Transactional theory of perception* .

Teori Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Kohler dan Kurt Koffka dalam Bell, 2001: 62) dipengaruhi oleh pemikiran yang bersifat arsitektural dan didasarkan pada asumsi secara menyeluruh bahwa *manusia membaca makna bentuk atau melodi masuk ke dalam persepsi melebihi jumlah sensasi-sensasi individual sehingga manusia melihat obyek (tanda, simbol, spasial dan lain-lain) sebagai suatu kesatuan dan tidak mampu membedakannya bagian per bagian*. Kelemahan teori ini adalah dalam hal waktu dan pengamatan yang berulang, bila seseorang mempergunakan waktu yang agak lama dalam merekam obyek, maka semakin lama mengamati semakin mungkin seseorang melihat bagian per bagiannya dan semakin dapat membedakannya, apalagi bila pengamatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Selanjutnya teori Gestalt dapat dipahami seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Terjadinya Persepsi Menurut Teori Gestalt
Sumber : Hasil Analisa Penulis (2003) dari Teori Gestalt (dalam Bell.2001: 62)

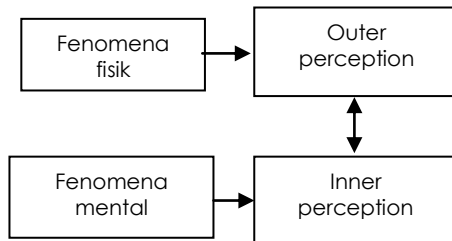
Teori *ecological perception* yang dikemukakan oleh Gibson (dalam Bell, 2001:65) menekankan perlunya pendekatan persepsi secara menyeluruh dan terarah sehingga pola-pola stimulasi (dalam hal ini bisa berupa tanda, simbol atau lainnya) memberikan the perceiver (orang yang merasakannya, melihatnya) informasi sesegera mungkin mengenai suatu lingkungan termasuk karakter dari obyek atau tempat melalui sedikit usaha atau aktifitas yang kognitif. Selanjutnya bila diurutkan dapat digambarkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Proses Terjadinya Persepsi Menurut Teori *Ecological Perception*
Sumber : Hasil Analisa Penulis (2003) dari Teori *Ecological Perception* oleh Gibson (dalam Bell.2001: 65)

Brentano (dalam Holl, 1991:42) membagi persepsi manusia menjadi dua yaitu : *outer perception* dan *inner perception*, fenomena fisik menggunakan *outer perception* manusia pada saat fenomena mental melibatkan *inner perception* manusia. Fenomena mental ini bersifat nyata dan juga disengaja, ada. Secara empiris mungkin manusia dipuaskan oleh sebuah struktur seperti entitas spasial fisik yang asli tetapi secara intelektual dan spritual manusia membutuhkan pemahaman motivasi yang berada dibelakangnya. Dualitas intensi dan fenomena ini seperti saling mempengaruhi antara obyektifitas dan subyektifitas atau secara sederhana antara pikiran dan perasaan. Tantangan arsitektur adalah menstimulasi kedua *inner* dan *outer perception*-nya untuk mempertinggi pengalaman fenomenal pada saat pengekspresian pemaknaan secara serempak dan membangun dualitas ini dalam tanggapan terhadap ciri-ciri site dan lingkungan. Secara

hirarkis proses terjadinya persepsi menurut Brentano ini dapat diurut seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses Terjadinya Persepsi Menurut Brentano
Sumber : Hasil Analisa Penulis (2003) dari Teori Brentano (dalam Hall.1991: 42)

Brunswik's *lens model* oleh Egon Brunswik (dalam Bell, 2001: 63) berpendapat bahwa rangsangan lingkungan menjadi terfokus lewat usaha perseptual kita. Usaha ini dipengaruhi oleh *setting attributes* atau atribut-atribut latar yang dimiliki pengamat kemudian merekam *distal cues* atau isyarat-isyarat yang bisa ditangkap dari jauh kemudian memilah ciri-ciri obyektif lingkungan dan perbedaan yang ada yang disebut *proximal cues* atau isyarat-isyarat yang bisa ditangkap dari dekat dalam mengakurasi persepsi (validitas ekologis), isyarat-isyarat ini kemudian berturut-turut digabungkan dan diproses secara berbeda sehingga terjadi *cue utilization* atau pemanfaatan isyarat oleh individu dalam membuat keputusan perseptual terhadap *preference* atau pilihan yang ada, proses tersebut berlangsung dan kembali ke awal, jadi setelah ada penerimaan, informasi tersebut akan menjadi atribut-atribut latar dari benda yang dilihatnya di masa yang akan datang dan seterusnya. Ini dianalogikan seperti cara kerja sebuah lensa kamera yang merekam semua elemen-elemen visual yang berada dalam jangkauannya. Rekaman itu sangat bergantung pada jarak elemen-elemen yang dilihat, jadi detail sebuah benda

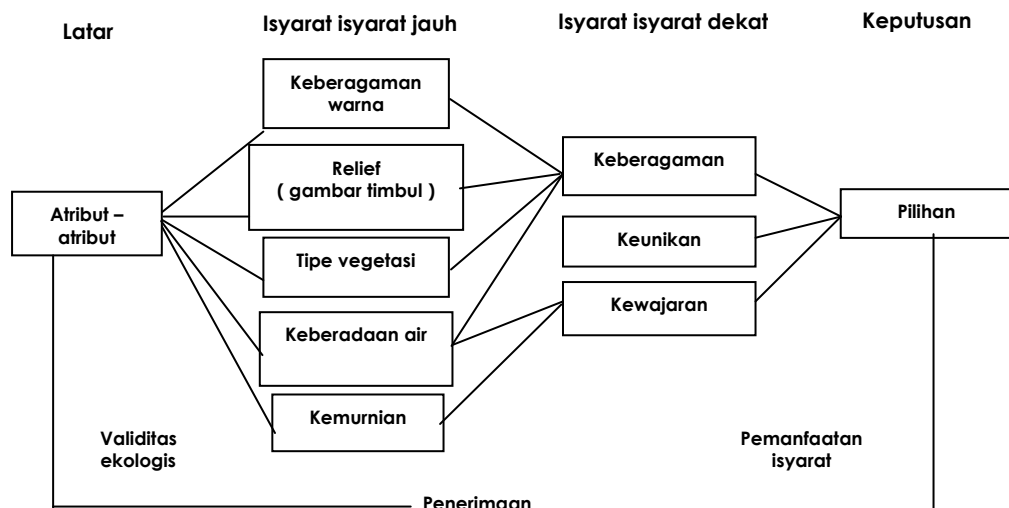
akan tergantung pada jaraknya, lebih jelasnya dapat dilihat pada skema (Gambar 4).

Selanjutnya bila diurut secara sederhana, maka teori Brunswik dapat digambarkan seperti pada Gambar 5.

Teori *transactional* yang dicetuskan oleh Mead tahun 1903, Dewey dan Bentley tahun 1949, Ames tahun 1960 (dalam Lang,1987:89) menekankan *peran pengalaman dalam persepsi dan berfokus pada hubungan yang dinamis antara manusia dan lingkungan. Persepsi dipertimbangkan sebagai suatu transaksi dimana lingkungan, pengamat dan persepsi saling tergantung satu sama lainnya.* Teori ini membuat sejumlah asumsi sebagai berikut :

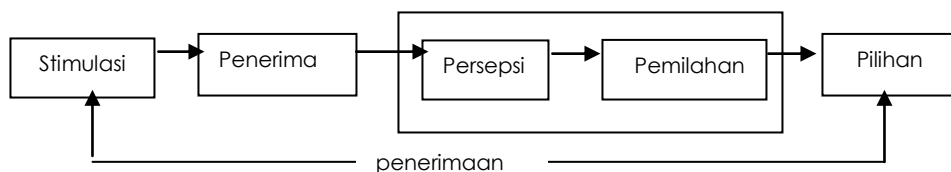
- Persepsi adalah *multimodal*

- Persepsi adalah sesuatu yang **aktif** dan bukan merupakan proses yang **pasif**.
- Persepsi tidak dapat dijelaskan dengan pembagian **perilaku** kedalam *perceiver* dan *dirasakan*.
- Persepsi tidak dapat dijelaskan yang berkaitan dengan respons yang dikondisikan ke stimuli.
- Hubungan antara orang dengan lingkungan adalah sesuatu yang dinamis.
- *Image lingkungan yang dimiliki oleh pengamat tergantung pada pengalaman masa lalu, motivasi masa sekarang dan sikap.*
- Pengalaman masa lalu diproyeksikan ke situasi masa sekarang dalam hubungannya dengan kebutuhan seseorang.



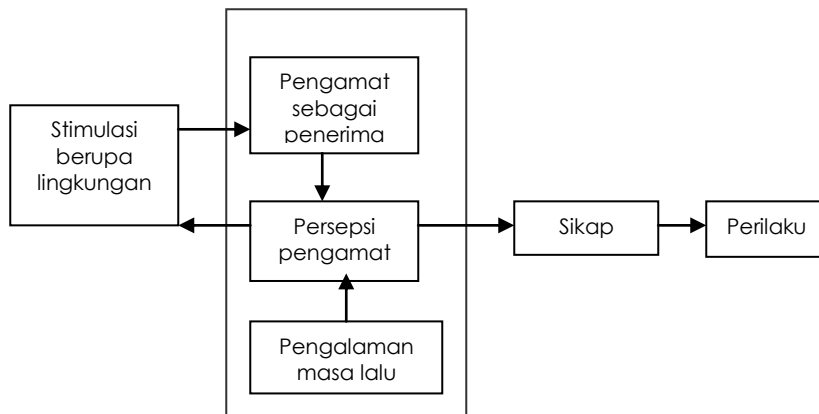
Gambar 4. Brunswik's Lens Model

Sumber : Egon Brunswik (dalam Bell , 2001)



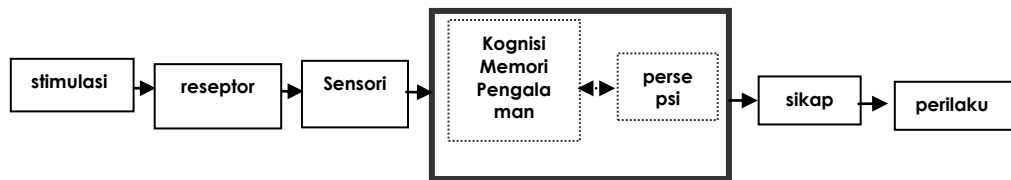
Gambar 5. Brunswik's Lens Model (Hasil Pemahaman Penulis)

Sumber : Penulis (2003) dari Teori Brunswik (dalam Bell , 2001)



Gambar 6. *Transactional Theory*

Sumber : Hasil Pemahaman Penulis (2003) dari *transactional theory* (dalam Lang,1987:89)



Gambar 7. Skema Proses Terjadinya Persepsi, Rangkuman

Sumber : hasil pemikiran dari berbagai teori & kuliah Psikologi Lingkungan (Sugiyanto, 2003)

Bila diurutkan, maka proses terjadinya persepsi menurut *transactional theory* dapat digambarkan seperti pada Gambar 6.

Pada umumnya teori-teori di atas menggunakan bahasa atau istilah yang berbeda dalam menjelaskan proses terjadinya persepsi, tetapi bila dipahami lebih jauh maknanya sama dan mirip, perbedaan mendasarnya terletak pada detail dari tahap-tahap terjadinya persepsi, karena itu berdasarkan teori-teori tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya atau terbentuknya persepsi dapat dilihat skema pada Gambar 7.

3.2 Teori-Teori mengenai Tanda, Simbol dan Spasial

Lingkungan bangunan penuh dengan potensi makna-makna simbolik bagi

orang-orang yang melihatnya. Pengakuan dari makna-makna ini, secara sadar atau tidak sadar memberikan kontribusi terhadap perasaan orang-orang tersebut mengenai lingkungan dan mengenai diri mereka sendiri. Meskipun demikian bukan hanya faktor itu saja, identifikasi makna-makna simbolik dalam lingkungan bangunan adalah suatu cara penting untuk mencapai rasa memiliki terhadap suatu kelompok orang atau suatu tempat (Cooper, Rapoport, Rykwert dalam Lang, 1987: 203).

Perbedaan kategorisasi pemaknaan telah lama diperkenalkan oleh Gibson (1950) dan Hershberger (1974). Mereka semua mengusulkan beberapa pemaknaan lingkungan sebagai keharusan dengan

mempergunakan instrumen yang potensial dan keharusan lainnya untuk menggunakan kualitas emosional yang mana seorang pengamat atau pengguna dapat membacanya.

Menurut Gibson (dalam Lang, 1987:204), terdapat sesuatu yang agak membingungkan mengenai sifat dari pemaknaan simbolik bila dibandingkan tingkat pemaknaan lainnya. Istilah *image*, *sign*, *symbol* sering digunakan secara bertukar. Di sini, *Image* adalah sebuah *imitasi* atau *reproduksi* atau *suatu perbandingan tentang sesuatu*. Sebagai contoh *image* dari gereja St Peter's adalah sebuah *image* dari St Peter's dan tidak lebih, jika *image* gereja tersebut berarti Roma atau gereja Katolik yang suci berarti *image* tadi menjadi sebuah simbol.

Sebuah simbol merupakan hasil dari proses kognisi; yang berarti sebuah obyek memperoleh sebuah konotasi (pengertian tambahan) diluar dari kegunaannya. Obyek di sini bisa berupa sebuah lingkungan, orang atau berupa material artefak. Pemaknaan ini berdasarkan apakah seorang pengamat terhubung dengan obyek tersebut (Kepes, 1966). Selain hal tersebut, pemaknaan ini mungkin saja hasil dari asosiasi psikologikal, suatu konvensi sosial bahkan mungkin sebuah kebetulan saja (Burchard dan Brown, 1966). Adapun tanda merupakan hasil sebuah konvensi atau alat untuk menunjukkan sesuatu secara lebih harfiah bila dibandingkan dengan suatu rasa yang abstrak.

Selain hal tersebut di atas, menurut Umberto Eco (dalam Broadbent, 1980:15) karya –karya arsitektur (esensi dari arsitektur adalah spasial) bisa dipahami sebagai suatu sistem dari tanda-tanda (*a system of signs*). Bentuk-bentuk sebagai tanda atau kode-kode tersebut kemudian berkembang penggunaannya dan diusulkan sebagai model-model yang secara struktural memberikan hubungan komunikatif dimana kemudian pemaknaan secara denotatif dan konotatif mengikuti tanda tersebut.

Ketika obyek tersebut digunakan (dalam hal ini bentuk atau tanda-tanda arsitektural), maka secara tepat dan konvensional pemaknaan yang didenotasikan adalah fungsinya, jadi obyek arsitektural didenotasikan sebagai *a form of inhabitation*, bentuk yang berfungsi untuk didiami. Jadi secara umum tanda dari obyek arsitektural adalah fungsinya sedangkan ideologi tertentu dari fungsi tersebut dapat dikonotasikan dengan sesuatu yang lain. Contoh sederhana, sebuah kursi adalah berfungsi sebagai tempat duduk (tandanya untuk diduduki atau denotasinya untuk diduduki) bahwa kemudian kursi sebagai sebuah *throne* atau singgasana maka *throne* tersebut bukan sekedar kursi lagi tetapi lebih dari itu yang dikonotasikan atau disimbolkan sebagai kekuasaan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat dijelaskan lebih sederhana bahwa :

- Karya-karya arsitektur yang intinya adalah ruang atau spasial bisa menjadi tanda atau simbol, artinya spasial bisa berfungsi sebagai simbol ataupun tanda.
- Baik Simbol ataupun tanda tidak selamanya merupakan ruang, jadi bisa berupa obyek apapun.
- Simbol ataupun tanda merupakan bagian dari spasial, spasial bisa berdiri sendiri (tidak dikaitkan dengan spasial meskipun berada di spasial), tergantung pada persepsi pengamat dan orang yang mendesainnya, ataupun kesepakatan yang berlaku di lingkungan tersebut.

3.3 Proses Terjadinya Persepsi Manusia terhadap Tanda , Simbol dan Spasial

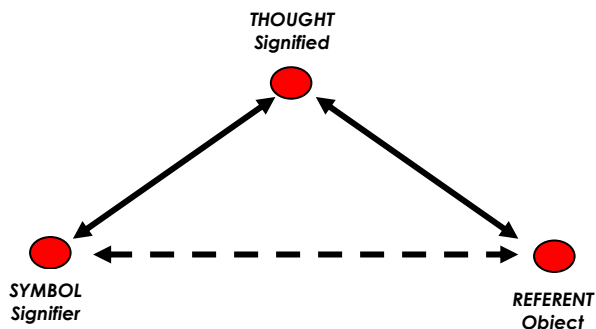
Teori yang paling populer mengenai persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial dikemukakan oleh Barthes (dalam Lang,1987 : 204) yang merupakan dasar dari *Semiology* (ilmu tentang tanda-tanda secara umum) yang berupa segitiga, digambarkan pada Gambar 8.

Gambar 8 tersebut menjelaskan bahwa lingkungan bangunan terdiri dari struktur permukaan yang terdiri dari beragam material, pigmentasi (pewarnaan pigmen) dan tingkatan-tingkatan iluminasi. Pola dari elemen – elemen tersebut disebut *the signifier* (sesuatu yang berfungsi menandakan), berupa simbol. Ide dan makna dihubungkan dengan pola tersebut, ini disebut *signified* atau yang ditandakan berupa pikiran, hasilnya bervariasi dari individu ke individu atau kelompok ke kelompok sebab petunjuk atau *referent*-nya berbeda. Sebagai contoh beberapa arsitek merujuk ke sebuah rumah sebagai *a second canonical De Stijl house* atau rumah De Stijl yang merupakan gereja yang kedua, tetapi *referent* atau obyek tersebut belum tentu jelas sebagai gereja kedua bagi orang-orang yang melihatnya, artinya tidak semua orang bisa beranggapan bahwa rumah De Stijl itu adalah gereja yang kedua. Selain pikiran tersebut, waktu mempengaruhi *referent* seseorang. Sebagai contoh gaya klasik muncul karena adanya penemuan gereja klasik dari masa Romawi, sedangkan gaya Moorish mewakili *Middle Estern* (Hine, 1978).

Pola utama pemaknaan simbolik dari suatu lingkungan bangunan juga tergantung pada *context*-nya atau keadaannya. Charles Morris (1938) mengusulkan tiga

tingkatan pemaknaan yaitu *syntactic*, *semantic* dan *pragmatic*. Pemaknaan *syntactical* merupakan hasil perkataan/pernyataan mengenai lokasi sebuah bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Pemaknaan *semantic* merujuk ke norma, ide atau sikap yang mewakili sebuah elemen atau petunjuk-petunjuknya (Rainwater, 1966). Sebagai contoh perumahan publik di Amerika mewakili ide dari sekelompok kecil kelas pekerja (Wolfe, 1981). Pemaknaan *pragmatic* berhubungan dengan simbol dari orang-orang yang menggunakannya.

Seperti Charles Morris (1938), Umberto Eco (dalam Broadbent, 1980:38) juga mengemukakan tiga kode arsitektural yaitu *technical codes* yang berkaitan dengan fungsi teknisnya atau tekniknya itu sendiri, contoh balok, kolom dan lain-lain. *Syntactic codes* menunjukkan kode-kode tipologikal yang berfokus pada artikulasinya, contoh *spatial type* yang dapat berupa *labyrinth*, *circular plan* dan lain-lain. Selain itu terdapat konvensi *syntactic* tertentu lainnya yang perlu diketahui, contoh : sebuah ruang tidur umumnya berdekatan dengan kamar mandi. Adapun *semantic codes* berfokus pada bagian-bagian yang berhubungan dengan arsitektur atau berkaitan dengan denotasi dan konotasi dari obyek arsitektur itu sendiri, contohnya seperti di atas (Charles Morris-red).



Gambar 8. *The Basic Semiological Triangle* by Barthes
Sumber : Barthes (dalam Lang ,1987)

Proses dari *stimulus* (rangsangan) dan *response* (tanggapan, reaksi) umumnya menjelaskan mengapa terjadi kebingungan interpretasi-interpretasi dari keberadaan simbol tersebut, contoh: beberapa variabel yang sama pada *fasade* bangunan mungkin berbeda pemaknaannya bagi orang yang berbeda pula. Dalam masyarakat homogen, terdapat kemungkinan adanya persetujuan secara umum tentang symbolism dari gaya bangunan yang spesifik atau dekorasi yang spesifik. Ketika pengalaman dan nilai-nilai berbeda maka akan menimbulkan perbedaan pemaknaan yang diakibatkan oleh pola yang sama, karena itu, teori desain membutuhkan pengakuan ini karena pemaknaan simbolik membantu sejumlah penyampaian maksud orang-orang dan hal tersebut penting bagi mereka dengan melalui sejumlah cara, diantaranya *bangunan dan ruang sebagai media untuk menyampaikan maksud*.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Langer (dalam Lang, 1987: 205) *human beings are symbol mongers* artinya manusia adalah penjual-penjual simbol . Salah satu cara orang-orang berkomunikasi antara satu dengan lainnya adalah lewat simbol, contoh: pemaknaan simbolik dari perabot, tata letak bangunan, gaya dan desain lansekap sebagai suatu mekanisme non verbal yang digunakan orang untuk mengkomunikasikan pesan tentang diri mereka sendiri, latar belakangnya, status sosialnya dan pandangannya mengenai dunia (Beinart 1975; Rapoport 1982).

Beberapa variabel lingkungan bangunan yang mengandung makna dan dijadikan simbol, menurut Lang (1987: 205-208) adalah:

- Konfigurasi bangunan : dalam hal ini bentuk-bentuk dan pola-pola yang terdiri dari gaya arsitektural. Dalam budaya tertentu bentuk seperti lingkaran atau pola simetri memiliki makna tertentu tergantung pada

institusi religius yang mereka anut serta konvensi sosialnya.

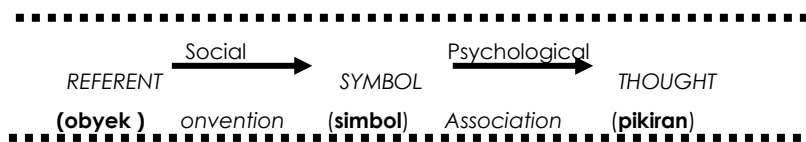
- Konfigurasi Spasial : hal ini menyangkut volume, tingkat pembatasan , proporsi dari batas ruang dan konsumsi ruang, contoh: orang yang berasal dari status ekonomi dan sosial tinggi, ukuran ruang yang digunakannya lebih luas dari orang yang berasal dari status ekonomi dan sosial yang rendah.
- Material : dalam hal ini material tertentu selalu dihubungkan dengan tipe bangunan tertentu.
- Sifat Illuminasi : pengaruh tertentu dari sumber, warna dan tingkat iluminasi (pencahayaan).
- Warna, seperti warna emas simbol kemakmuran, kejayaan dan kekuasaan.
- Lingkungan non visual seperti suara.
- Atribut non material dari lingkungan bangunan seperti nama tempat, misal kompleks perumahan Pondok Indah di Jakarta sebagai simbol status sosial dan ekonomi kalangan masyarakat yang kaya-raya di Jakarta.

Menurut *theory of physiognomic properties* dalam Lang (1987:210) bahwa bangunan memiliki sifat yang menimbulkan ekspresi atau karakter (*physiognomic*) tertentu yang dapat ditangkap oleh pengamat. Pengamatan ini dijelaskan oleh Gestalt *theory of perception*-nya Levi (1974), sedangkan Rudolf Arnheim (1977) menyebut pendekatan ini sebagai *symbolism* yang spontan lewat penglihatan yang dinamis. Pemaknaan simbolik yang timbul secara spontan karena diarahkan oleh analogi-analogi yang dapat dipahami tidak selalu memerlukan persyaratan pikiran intelektual, tetapi dibangun berdasarkan pertalian dengan alam termasuk karakteristik tubuh manusia (Wolfflin,1885), atau sifat alami dari material (Rasmussen,1959) atau bahkan sifat molekul DNA (Tyng, 1969). Contoh nyata di Indonesia yang menerapkan teori *physiognomic properties* adalah Keong Mas di Jakarta yang diambil dari

cerita populer rakyat tentang keong mas.

Adapun Jung (dalam Lang, 1987:211) berpendapat bahwa bentuk memiliki makna bagi kita karena kita memiliki hubungan dengan simbol tersebut secara bawah sadar yang terkumpul di masa lalu, bawah sadar ini merupakan *bundles of psychic energy* yang berupa pola dasar dimana hal yang paling mendasarinya ada dalam hati yang kita miliki, jiwa kita dan keunikan kita. Jika pola dasar ini sulit digenggam, maka kita akan berusaha mengekspresikan kepribadian dan aspirasi kita lewat lingkungan dengan cara menseleksinya, itulah yang menyebabkan bahwa bentuk-bentuk rumah yang kita bangun biasanya memiliki kaitan dengan bentuk di masa lalu. Menurut *behaviorist model* dalam

Lang (1987:213) bahwa pemahaman mengenai sebuah simbol karena elemen-elemen dunia dibangun dan memiliki makna khusus yang diassosiasikan dengan situasi dimana manusia menemukan kesenangan, mereka melanjutkan pencarian sebab asosiasi-asosiasi ini menguntungkan. Sebagai contoh simbol **M** yang unik dari restoran *fastfood* Mac Donald menjadi identitas diri restoran tersebut yang kemudian dikomersilkan bukan saja untuk makanan yang disajikannya tetapi juga pada cendera mata yang dikoleksi oleh penggemarnya beserta jaringannya di seluruh dunia sehingga **M** yang unik tersebut identik dengan produknya.



Gambar 9. *The Ecological Model of Environment Symbolism*
Sumber : diadopsi dari Gibson (dalam Lang ,1987: 213)

Tabel 1. Kode-Kode Ekspresif dan Kode-Kode Lingkungan

	Tingkat Pertama		Tingkat Kedua
Signifiers atau penanda berupa kode-kode ekspresif	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk - Ruang - Permukaan - Volume - dll 	<ul style="list-style-type: none"> - Suprasegmental - Kepemilikan - Irama - Warna - Tekstur dll 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara - Rasa - Perabaan - Kualitas kinestetik - dll
Signifieds atau yang ditandakan berupa kode-kode lingkungan	Pemaknaan maksud Pemaknaan estetika Ide-ide arsitektural Konsep-konsep ruang Kepercayaan agama/sosial Fungsi fungsi kegiatan Cara hidup Tujuan tujuan komersil Sistem sistem teknis dll		Penyikapan pemaknaan Simbol simbol tersembunyi Data data antropologikal Proxemic Nilai tanah dll

Sumber : Charles Jencks (dalam Broadbent, 1980:74)

Teori *ecological model of perception and cognition* (Gibson, 1966 dalam Lang, 1987:213) berpendapat bahwa korespondensi yang terjadi antara pola yang nyata dari lingkungan bangunan harus dipelajari karena kadang kala prosesnya tidak jelas. Bila konvensi sosial dipelajari secara alami lewat proses sosialisasi, maka asosiasi psikologis juga harus dipelajari. Jika *behaviorist model* mengklaim perlunya proses *rewards* dan *punishment*, maka *ecological model* menolak hal tersebut, menurut teori ini yang terpenting adalah pemahaman budaya untuk mengerti pemaknaan lingkungan yang telah dibangun. Selanjutnya skema Gibson dapat dijelaskan melalui gambar 9. Contoh-contoh tanda dan simbol hasil penelusuran dari Charles Jencks (dalam Broadbent, 1980:74) berikut ini dapat memperjelas mengenai tanda dan simbol spasial di atas, yang pada kenyataannya sangat beragam. Charles Jencks bahkan mengelompokkannya dalam dua tingkatan baik kode-kode ekspresi maupun kode-kode lingkungan (Tabel 1).

Proses pemindahan makna dari ide atau gagasan dalam arsitektur menjadi simbol juga menjadi sesuatu yang teramat penting. Arsitek biasa menggunakan metafora atau bahasa yang bersifat perlambang untuk menyampaikan maksud. Paule Henle (dalam Soedarsono, 2000:112) mengistilahkan *icon* dan simbol secara berbeda. *Icon* merupakan suatu ekspresi metaforik dari obyek-obyek yang diwakilinya sedangkan simbol berhubungan dengan pemindahan makna ekspresi metaforiknya. Sebagai contoh peta jalan raya mewakili sistem jaringan jalan.

Aristotle (dalam Soedarsono, 2000:109) menjelaskan bahwa terdapat empat tipe **pemindahan** yaitu :

1) Umum ke khusus, contoh : Di sini berdiri kapalku maksudnya dijangkarkan, dijangkarkan adalah bentuk spesifik dari berdiri.

- 2) Khusus ke umum, contoh: sepuluh ribu kebaikan, sepuluh ribu, bentuk umumnya sejumlah besar.
- 3) Spesifik ke spesifik, contoh : *to draw off* (mengeluarkan) dan *to cutt off* (memotong) adalah bentuk spesifik dari *to take away* (mengurangi).
- 4) Analogi proporsional, contoh : *the wine cup is ti Dionysus a the shield is to Ares* dijelaskan bahwa *cup of Ares* untuk menganalogikan *shield* dan *shield of Dionysus* untuk analogi *cup*.
- 5) Samuel Levin (dalam Soedarsono, 2000:111) menjelaskan bahwa pemindahan atau metafora menurut bentuk ekspresinya ada lima jenis yaitu sebagai berikut :
- 6) Metafora konvensional, dinilai konvensional jika merupakan bagian dari pengertian sehari-hari manusia. Metafora ini secara otomatis terproses tanpa ada usaha dan terkadang tidak menarik perhatian kita. Sebagai contoh : "harga-harga naik"
- 7) Metafora penyalur. Dalam metafora ini ide adalah obyek dan kata adalah wadah sehingga komunikasi yang terjadi lewat ide-obyek dalam bentuk kata-wadah.
- 8) Metafora puitis, yang biasa terdapat dalam karya-karya sastra misal kata "kehidupan" diganti dan dimengerti dengan kata "hadir di sini"
- 9) Metafora kesan tidak saja memproyeksikan struktur dari satu konsep kepada lainnya tetapi juga memproyeksikan suatu kesan kepada suatu kesan yang lain. Misalnya dalam syair Andre Breton dia menulis: "*my wife, whose waist is an hourglass*"
- 10) Metafora tingkat umum, metafora yang tidak dibatasi oleh lokasi, sebagai contoh; "*times cures all ills*."

Adapun metafora dalam arsitektur menurut Anthony Antoniades (dalam Soedarsono, 2001: 111) ada tiga kategori yaitu :

1) Metafora abstrak, dimana ide metaforiknya berasal dari sebuah konsep atau pemikiran yang abstrak seperti ide, sifat manusia atau kualitas

obyeknya (alami, tradisi, budaya), ini banyak terlihat pada elemen-elemen visual arsitektur vernakular yang primitif.

- 2) Metafora konkrit, dimana ide metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit, misal rumah seperti istana, atap berbentuk perahu.
- 3) Metafora kombinasi, dimana konsep abstrak dan visual obyek bergabung menjadi ide metaforik sehingga karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifatnya.

Hersberger (dalam Lang, 1987:93) mengidentifikasi lima tingkatan pemaknaan yang dihubungkan dengan tingkatan-tingkatan Gibson yaitu :

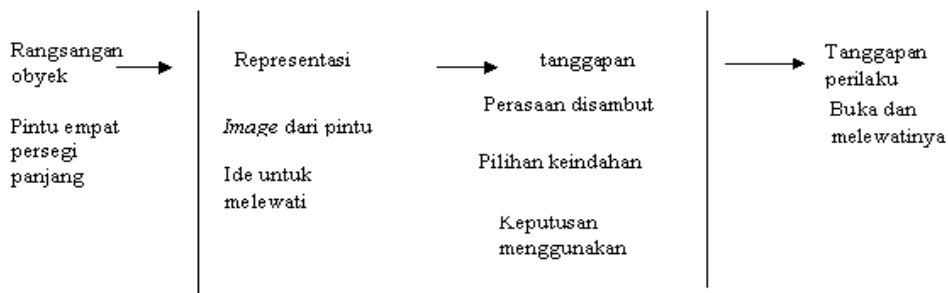
- 1) *Presentational meaning* yang meliputi persepsi pada *shape* dan *form* (menurut Gibson sama dengan *roughly* yang juga merupakan tingkatan pertama)
- 2) *Referential meaning* (menurut Gibson berada pada tingkatan enam)

3) *Affective meaning*, pemaknaan berdasarkan emosi atau perasaan pengamat.

4) *Evaluative meaning*, dimana sesuatu itu dinilai bagus atau buruk.(menurut Gibson merupakan tingkatan keempat).

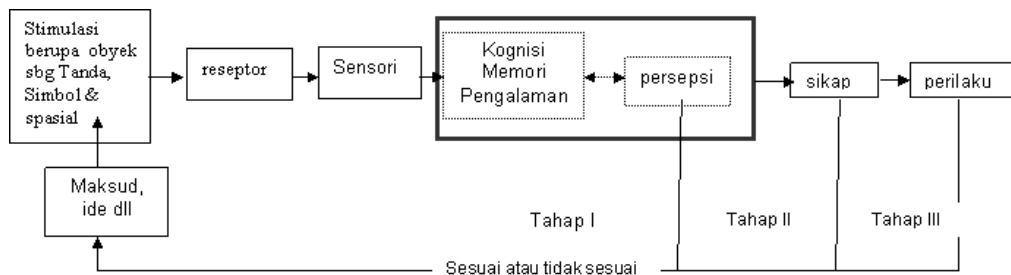
5) *Prescriptive meaning*, pemaknaan yang didasarkan pada petunjuk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat skema pada Gambar 10.

Selanjutnya menurut Gomez (dalam Holl, 1991:10), di masa sekarang tanda-tanda dalam arsitektur tidak lagi menjadi sebuah logo yang bersambung satu dengan lainnya yang menekankan kemurnian/kejernihan/kejelasan dan kebenaran yang saling berkaitan, bukan lagi merupakan kosmologi, estetika formal atau fungsional atau logika teknologikal. Yang ditandakan adalah sebuah tulisan yang puitis, gap antara dua istilah metapor. Proses terjadinya persepsi manusia terhadap tanda dan simbol spasial dapat dijelaskan lewat gambar 11.



Gambar 10. Mediatl Theory of Environmental Meaning

Sumber : Hershberger (dalam Lang, 1987:93)



Gambar 11. ProsesTerjadinya Persepsi terhadap Tanda ,Simbol & Spasial

Sumber : hasil analisis berbagai teori dan kuliah Psikologi Lingkungan (Sugiyanto, 2003)

Bila tanda dan simbol dimaksudkan hanya untuk di lihat dan mempengaruhi persepsi pengamat tanpa harus menyesuaikan maksud dari arsitek, cukup dilakukan repetisi tahap I. Bila diinginkan maksud dan ide sampai kepada pengamat dan mempengaruhi sikap dan perilakunya atau terjadi proses komunikasi sesuai yang diinginkan maka repetisi tahap II dan III. Repetisi hanya terjadi bila persepsi yang terbentuk pada saat pengamatan pertama mempengaruhi tidak hanya pikiran pengamat tetapi juga perasaannya di tambah dengan pengetahuan dan pengalaman di masa lalu.

3.4 Contoh contoh tanda, simbol dan spasial

Beberapa contoh nyata keberadaan tanda dan simbol spasial yang bisa ditelusuri seperti diuraikan sebagai berikut :

- Pagar sebagai tanda pembatas
- Pintu sebagai tanda masuk dan keluar
- Salib sebagai simbol gereja dan agama Kristen
- Bintang dan bulan sebagai simbol mesjid dan agama Islam.
- Mc. Donald dan KFC sebagai simbol Amerika Serikat.

Contoh contoh tersebut dapat diilustrasikan melalui foto foto seperti terlihat pada Gambar 12 , Gambar 13, Gambar 14 dan Gambar 15.



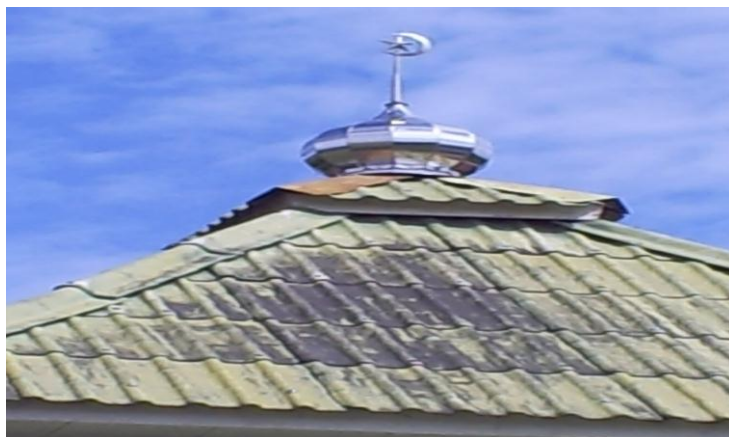
Gambar 12. Simbol M tidak hanya mewakili Mc Donald, tetapi juga mewakili Amerika Serikat. Lokasi :Yogyakarta
Sumber : Survey Lapangan Penulis, Desember, 2003



Gambar 13. Simbol Orang berkacamata & berjanggut mewakili makanan Amerika Serikat. Tanda KFC mewakili KFC . Lokasi Yogyakarta.
Sumber : Survey Lapangan, Desember, 2003



Gambar 14. Salib sebagai simbol gereja dan agama Kristen
Lokasi : Palu
Sumber : Survey lapangan penulis, 2006



Gambar 15. Bintang dan bulan sebagai simbol mesjid dan agama Islam
Lokasi : Palu
Sumber: Survey lapangan penulis, 2006

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian teoritis dan contoh-contoh di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Tanda mewakili kenyataan atau fakta tertentu sedangkan simbol mewakili sesuatu yang lebih abstrak.
- 2) Tanda dan simbol adalah alat untuk berkomunikasi, dalam arsitektur tanda dan simbol merupakan sistem yang terintegrasi dalam karya

arsitektur itu sendiri, jadi bentuknya bisa merupakan bagian spasial bahkan nama tempat di mana karya arsitektur berada.

- 3) Keberhasilan tanda dan simbol terbaca oleh pengamat sangat bergantung pada *setting* sosial, budaya, lingkungan dan waktu yang ada di pikiran pengamatnya.
- 4) Cara yang paling populer dalam memindahkan gagasan, maksud

- arsitek ke simbol adalah melalui analogi bentuk tertentu.
- 5) Tanda mewakili kenyataan atau fakta tertentu sedangkan simbol mewakili sesuatu yang lebih abstrak.
 - 6) Tanda dan simbol adalah alat untuk berkomunikasi, dalam arsitektur tanda dan simbol merupakan sistem yang terintegrasi dalam karya arsitektur itu sendiri, jadi bentuknya bisa merupakan bagian spasial bahkan nama tempat di mana karya arsitektur berada.
 - 7) Tanda mewakili kenyataan atau fakta tertentu sedangkan simbol mewakili sesuatu yang lebih abstrak.
 - 8) Tanda dan simbol adalah alat untuk berkomunikasi, dalam arsitektur tanda dan simbol merupakan sistem yang terintegrasi dalam karya arsitektur itu sendiri, jadi bentuknya bisa merupakan bagian spasial bahkan nama tempat di mana karya arsitektur berada.
 - 9) Keberhasilan tanda dan simbol terbaca oleh pengamat sangat bergantung pada *setting* sosial, budaya, lingkungan dan waktu yang ada di pikiran pengamatnya.
 - 10) Cara yang paling populer dalam memindahkan gagasan, maksud arsitek ke simbol adalah melalui analogi bentuk tertentu.
 - 11) Tanda, simbol dan spasial bisa mempengaruhi persepsi, sikap dan perilaku orang yang mengamatinya.
 - 12) Perbedaan persepsi, sikap atau perilaku terhadap tanda dan simbol juga bisa terjadi, karena tanda dan simbol dipengaruhi oleh tampilan visual yang dimilikinya, seperti warna, pencahayaan serta sudut pengamatnya.
- Holl S, Pallasma J & Gomez AP, 1991, *Questions of Perception, Phenomenology of Architecture*, AU Publishing Co.Ltd, Tokyo.
- Lang J, 1987, *Creating Architectural Theory, The Role of The Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, New York.
- Merriam, 1997, *Webster New Word Dictionary & Thesaurus*, IDG Books of India Pvt Ltd, New Delhi.
- Schulz CN, 1984, *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizolli International Publication Inc., New York.
- Soedarsono P, 2000, *Metafora dalam Arsitektur*, Jurnal FTUI Volume 2 Nomor 2/2000, Jakarta.
- Susanto H, 2001, *Konsep Ruang Waktu dalam Arsitektur dan Konsep Ruang Waktu Einstein*. Jurnal FTUI Volume 2 Nomor 2/2000, Jakarta.
- Trancik, 1986, *Finding Lost Space, theories of Urban Design*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.

5. Daftar Pustaka

- Bell AP, Greene CT, Fisher DJ & Baum A, 2001, *Environmental Psychology, 5th edition*, Harcourt College Publisher, Orlando.
- Broadbent G, Bunt R & Jencks C, 1980, *Signs, Symbols, and Architecture*, John Wiley & Sons, New York.